



**PENINGKATAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA
MELALUI PENDEKATAN *REALISTIC MATHEMATICS
EDUCATION* BERBANTUAN PERMAINAN JAMURAN
MATERI PECAHAN SISWA KELAS V SDN MINTOMULYO**

**OLEH
BUDI SUSANTI
NIM 201233226**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MURIA KUDUS
2016**



**PENINGKATAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA MELALUI
PENDEKATAN *REALISTIC MATHEMATICS EDUCATION*
BERBANTUAN PERMAINAN JAMURAN MATERI
PECAHAN SISWA KELAS V SDN MINTOMULYO**

SKRIPSI

**Diajukan kepada Universitas Muria Kudus Untuk Memenuhi Salah Satu
Persyaratan dalam Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar**

**OLEH
BUDI SUSANTI
NIM 201233226**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MURIA KUDUS
2016**

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

1. *“Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan. Maka apabila kamu telah selesai (dari suatu urusan), kerjakanlah dengan sungguh-sungguh (urusan) yang lain (Qs. Al-Inshirah: 6-7)”*.
2. *Waktu yang hilang tak akan pernah kembali, maka lakukanlah yang terbaik untuk hari ini karena waktu yang lalu tak dapat diperbaiki dan waktu yang akan datang masih dinanti (peneliti).*

PERSEMBAHAN

Goresan tinta skripsi ini merupakan karunia Allah SWT, yang ku persembahkan untuk:


1. Kedua orang tua tercinta yang senantiasa memberikan doa, kasih sayang dan dukungan di setiap langkahku.
2. Kakakku tersayang yang selalu memberikan motivasi di hidupku.
3. Dia si penyejuk hati, yang tak pernah lelah untuk menyemangatiku.
4. Teman-teman kelas 8E PGSD FKIP UMK angkatan 2012.
5. Teman-teman mahasiswa PGSD FKIP UMK angkatan 2012 serta almamaterku.

LEMBAR PERSETUJUAN


Skripsi oleh Budi Susanti (NIM: 201233226) ini telah diperiksa dan disetujui untuk diuji.

Salat, Agustus 2016

Pembimbing I



Dr. Sri Utaminingsih, M.Pd
NRS. 0610701000001218

Pembimbing II


Dra. Zuliana, S.Pd, M.Pd
NRS. 0610701000001221

Mengetahui,

Ka. Prodi PGSD


Wati Ratnasari, S.Si, M.Pd
NRS. 0610701000001231



LEMBAR PENGESAHAN


Skripsi oleh Budi Susanti (NIM: 201233226) ini telah dipertahankan di depan
Tim Penguji sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Guru Sekolah
Dasar.

Kadas, Agustus 2016


Tim Penguji


Dr. Sri Utaminingsih, M.Pd.
NIS. 0610701000001218


(Ketua)


Eka Zuliana, S.Pd, M.Pd.
NIS. 0610701000001221

(Anggota)



Henry Suryo Buntoro, M.Pd.
NIS. 0610701000001230

(Anggota)


Fina Fakhriyah, M.Pd.
NIS. 0610701000001255

(Anggota)

Mengetahui,
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Dekan,


Dr. Slamet Utomo, M.Pd.
NIS. 19621219 198703 1 015

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunianya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Peningkatan Hasil Belajar Matematika melalui Pendekatan *Realistic Mathematics Education* Berbantuan Permainan Jamuran Materi Pecahan Siswa Kelas V SDN Mintomulyo” ini sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana di Universitas Muria Kudus.

Penyusunan skripsi ini dapat terselesaikan berkat bimbingan, dukungan, saran dan kerjasama dari berbagai pihak. Oleh karena, pada kesempatan ini dengan senang hati peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dr. Slamet Utomo, M.Pd, Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muria Kudus yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian dan telah menyetujui pengesahan skripsi.
2. Yuni Ratnasari, S.Si, M.Pd, Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muria Kudus yang telah memberikan izin melakukan penelitian dan memberikan dukungan agar mampu menyelesaikan skripsi.
3. Dr. Sri Utaminingsih, M.Pd, Dosen Pembimbing I yang telah membimbing peneliti dengan sabar, memberikan pengarahan, dan saran dalam menyelesaikan skripsi.
4. Eka Zuliana, M.Pd, Dosen Pembimbing II yang juga telah membimbing dengan penuh kesabaran, memberikan pengarahan, saran, dan kemudahan dalam menyelesaikan penyusunan skripsi.

5. Eko Supriyadi, S.Pd, kepala SDN Mintomulyo yang telah memberikan izin melakukan penelitian tindakan kelas.
6. Harti, S.Pd, guru kelas V SDN Mintomulyo yang telah membimbing dalam melaksanakan penelitian.
7. Seluruh siswa kelas V, guru dan karyawan SDN Mintomulyo yang telah membantu peneliti melaksanakan penelitian.
8. Afidatul Kholishoh dan Putri Septiani yang telah meluangkan waktunya untuk membantu peneliti dalam melaksanakan penelitian.
9. Semua pihak yang telah membantu terselesainya skripsi ini.

Peneliti tidak dapat membalas bimbingan, dukungan, saran dan kerjasamanya yang telah diberikan, semoga Allah SWT yang memberikan balasan yang berlipat ganda kepada semuanya. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi semua pihak.

Kudus, Agustus 2016

Peneliti

Budi Susanti
NIM. 201233226

ABSTRACT

Susanti, Budi. 2016. *Improving Mathematics Learning Outcomes through Realistic Mathematics Education Approach with Mushroom Game in Fraction Material at Fifth Graders of SDN Mintomulyo*. Teacher of Elementary School Education, Teacher Training and Education Faculty, Muria Kudus University. Advisors: (1) Dr. Sri Utaminingsih, M.Pd. (2) Eka Zuliana, M.Pd.

Key words: *Realistic Mathematics Education*, Mushroom Game, Learning Outcomes, Fraction

The objectives of this research are to know the improving mathematics learning outcomes in fraction material at fifth graders of SDN Mintomulyo after implementing *Realistic Mathematics Education* approach with mushroom game and teacher teaching skill in mathematics learning after implementing *Realistic Mathematics Education* approach with mushroom game.

Learning outcomes is behavior alteration as outcomes from learning experience which is covered three aspects such as cognitive domain, affective domain, and psychomotor domain. *Realistic Mathematics* approach is kind of learning approach which is related to daily problems, so learning be more real, but more refers to the use of a situation that can be imagined by the students to find the mathematics ideas. Mushroom game is a kind of game that invites the students to play and gather outside class that need additional space with the students mesh their hand, then making a circle and there is a student who is in the middle of that circle. The action hypothesis of this research is using *Realistic Mathematics* approach with mushroom game can improve mathematics learning outcomes in fraction material at fifth graders of SDN Mintomulyo.

The classroom action research is conducted at fifth graders of SDN Mintomulyo with 27 students as the subject. It is conducted in two cycles, each cycle consists of planning, acting, observing, and reflecting. The independent variable of this research is *Realistic Mathematics Education* approach with mushroom game. Meanwhile the dependent variable is mathematics learning outcomes. The instruments use techniques of interview, observation, test, and documentation. Data analysis which is used in this research is quantitative and qualitative data analysis.

The result of this research can improve of students' mathematics learning outcomes in fraction material significant enough in cognitive domain in cycle I 76,74 (classical completeness 85,18%) and cycle II 80,71 (classical completeness 88,89%), in affective domain cycle I 3,23 (sufficient) and cycle II 3,78 (good), and also in psychomotor domain cycle I 3,3 (sufficient) and cycle II 4,1 (good). Learning management *Realistic Mathematics Education* approach with mushroom game also improve in cycle I with 3,3 (sufficient) become 4, 1 (good) in cycle II. It shows that using *Realistic Mathematics Education* approach with mushroom game can improve mathematics learning outcomes in fraction material at fifth graders of SDN Mintomulyo.

Based on the result of classroom action research which is conducted at fifth graders of SDN Mintomulyo can be concluded that using *Realistic Mathematics Education* approach with mushroom game can improve mathematics learning outcomes in fraction material at fifth graders of SDN Mintomulyo. Implementing *Realistic Mathematics Education* approach with mushroom game can make mathematics learning more real and gratify, so it can make the students' interest to learn mathematics.



ABSTRAK

Susanti, Budi. 2016. *Peningkatan Hasil Belajar Matematika melalui Pendekatan Realistic Mathematics Education Berbantuan Permainan Jamuran Materi Pecahan Siswa Kelas V SDN Mintomulyo*. Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muria Kudus. Dosen Pembimbing (1) Dr. Sri Utaminingsih, M.Pd (2) Eka Zuliana, M.Pd.

Kata kunci: *Realistic Mathematics Education*, Permainan Jamuran, Hasil Belajar, Pecahan

Penelitian ini bertujuan mengetahui peningkatan hasil belajar matematika pada materi pecahan siswa kelas V SDN Mintomulyo setelah diterapkannya pendekatan *Realistic Mathematics Education* berbantuan permainan jamuran dan keterampilan mengajar guru pada pembelajaran matematika setelah diterapkannya pendekatan *Realistic Mathematics Education* berbantuan permainan jamuran.

Hasil belajar adalah perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman belajar yang mencakup 3 aspek diantaranya ranah kognitif, ranah afektif dan ranah psikomotorik. Pendekatan *Realistic Mathematics Education* merupakan pendekatan pembelajaran yang berkaitan dengan masalah sehari-hari sehingga pembelajaran lebih nyata, namun lebih mengacu pada penggunaan suatu situasi yang dapat dibayangkan oleh siswa untuk menemukan ide-ide matematika. Permainan jamuran adalah suatu permainan yang mengajak anak untuk bermain dan berkumpul di luar kelas yang membutuhkan ruang yang lapang dengan gambaran permainan anak saling bertautan tangan membentuk sebuah lingkaran dan ada satu anak yang berda di tengah lingkaran anak tersebut. Hipotesis tindakan dalam penelitian adalah penggunaan pendekatan *Realistic Mathematics Education* berbantuan permainan jamuran dapat meningkatkan hasil belajar matematika pada materi pecahan bagi siswa kelas V SDN Mintomulyo.

Penelitian tindakan kelas dilaksanakan di kelas V SDN Mintomulyo, dengan subjek penelitian 27 siswa. Penelitian ini berlangsung selama dua siklus, setiap siklus terdiri dari perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi. Variabel bebas adalah pendekatan *Realistic Mathematics Education* berbantuan permainan jamuran. Sedangkan variabel terikat adalah hasil belajar matematika. Pengumpulan data menggunakan teknik wawancara, observasi, tes dan dokumentasi. Analisis data yang digunakan adalah analisis data kuantitatif dan kualitatif.

Hasil penelitian terdapat peningkatan hasil belajar matematika siswa pada materi pecahan yang cukup signifikan pada ranah kognitif siklus I 76,74 (ketuntasan klasikal 85,18%) dan siklus II 80,71 (ketuntasan klasikal 88,89%), pada ranah afektif siklus I 3,23 (cukup) dan siklus II 3,78 (baik), serta pada ranah psikomotorik siklus I 3,3 (cukup) dan siklus II 4,1 (baik). Pengelolaan pembelajaran pendekatan *Realistic Mathematics Education* berbantuan permainan jamuran juga mengalami peningkatan pada siklus I 3,3 (cukup) menjadi 4,1 (baik) pada siklus II. Hal ini membuktikan bahwa penggunaan pendekatan *Realistic*

Mathematics Education berbantuan permainan jamur dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa pada materi pecahan kelas V SDN Mintomulyo.

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang dilakukan pada kelas V SDN Mintomulyo dapat disimpulkan bahwa penggunaan pendekatan *Realistic Mathematics Education* berbantuan permainan jamur dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa pada materi pecahan kelas V SDN Mintomulyo. Dengan menerapkan pendekatan *Realistic Mathematics Education* berbantuan permainan jamur, dapat membuat pembelajaran matematika terkesan lebih nyata dan menyenangkan sehingga mampu menumbuhkan minat belajar matematika bagi siswa. Oleh karena itu, disarankan agar guru dapat menerapkan pendekatan *Realistic Mathematics Education* sebagai upaya untuk meningkatkan hasil belajar matematika pada materi lainnya.



DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN LOGO UNIVERSITAS	ii
HALAMAN JUDUL.....	iii
HALAMAN MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	iv
HALAMAN PERSETUJUAN.....	v
HALAMAN PENGESAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR	vii
ABSTRACT.....	ix
ABSTRAK.....	xi
DAFTAR ISI.....	xiii
DAFTAR TABEL.....	xvii
DAFTAR GAMBAR	xix
DAFTAR LAMPIRAN.....	xxiii
 BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah	8
1.3 Tujuan Penelitian	8
1.4 Manfaat Penelitian	9
1.5 Ruang Lingkup Penelitian.....	10
1.6 Definisi Operasional.....	11
 BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN HIPOTESIS TINDAKAN	
2.1 Kajian Pustaka.....	13
2.1.1 Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar.....	13
2.1.1.1 Hakikat Pembelajaran Matematika	13
2.1.1.2 Tujuan dan Ruang Lingkup Matematika di Sekolah Dasar	15
2.1.2 Materi Pecahan.....	16
2.1.2.1 Pengertian Pecahan	16
2.1.2.2 Mengubah Pecahan Menjadi Desimal dan Persen	17

2.1.2.3 Penjumlahan dan Pengurangan Berbagai Bentuk Pecahan	20
2.1.3 Keterampilan Mengajar Guru	23
2.1.4 Pendekatan <i>Realistic Mathematics Education</i>	27
2.1.4.1 Hakikat Pendekatan <i>Realistic Mathematics Education</i>	27
2.1.4.2 Prinsip Utama Pendekatan <i>Realistic Mathematics Education</i>	28
2.1.4.3 Karakteristik Pendekatan <i>Realistic Mathematics Education</i>	29
2.1.4.4 Kelemahan dan Kelebihan <i>Realistic Mathematics Education</i>	31
2.1.5 Permainan Jamuran	32
2.1.6 Hasil Belajar.....	36
2.1.6.1 Belajar	36
2.1.6.2 Hakikat Hasil Belajar	37
2.1.6.3 Indikator Hasil Belajar	38
2.1.6.4 Faktor-Faktor Hasil Belajar.....	41
2.2 Penelitian Relevan.....	42
2.3 Kerangka Berpikir	46
2.4 Hipotesis Tindakan.....	49
BAB III METODE PENELITIAN	
3.1 <i>Setting</i> dan Karakteristik Subjek penelitian	50
3.1.1 <i>Setting</i> Penelitian.....	50
3.1.1.1 Lokasi Penelitian.....	50
3.1.1.2 Waktu Penelitian	50
3.1.2 Karakteristik Subjek Penelitian.....	50
3.2 Variabel Penelitian	52
3.2.1 Variabel Bebas	52
3.2.2 Variabel Terikat	52
3.3 Rancangan Penelitian	53
3.4 Teknik Pengumpulan Data	63
3.4.1 Data dan Sumber Data	63
3.4.1.1 Data	63
3.4.1.2 Sumber Data.....	64
3.4.2 Metode Pengumpulan Data	65

3.5 Instrumen Penelitian.....	70
3.5.1 Pedoman wawancara.....	71
3.5.2 Lembar Observasi	72
3.5.3 Tes	73
3.5.4 Dokumentasi	81
3.6 Teknik Analisis Data.....	81
3.6.1 Analisis Data Kuantitatif.....	81
3.6.2 Analisis Data Kualitatif.....	82
3.7 Indikator Keberhasilan	85
BAB IV HASIL PENELITIAN	
4.1 Pra Siklus	87
4.2 Siklus I	91
4.2.1 Perencanaan.....	91
4.2.2 Pelaksanaan Tindakan.....	96
4.2.2.1 Pelaksanaan Tindakan Siklus I Pertemuan 1	96
4.2.2.2 Pelaksanaan Tindakan Siklus I Pertemuan 2	112
4.2.3 Observasi.....	130
4.2.4 Refleksi	134
4.3 Siklus II	141
4.3.1 Perencanaan.....	142
4.3.2 Pelaksanaan Tindakan.....	144
4.3.2.1 Pelaksanaan Tindakan Siklus II Pertemuan 1	144
4.3.2.2 Pelaksanaan Tindakan Siklus II Pertemuan 2	165
4.3.3 Observasi.....	183
4.3.4 Refleksi	188
BAB V PEMBAHASAN	
5.1 Peningkatan Keterampilan Mengajar dalam Pembelajaran Pendekatan <i>Realistic Mathematics Education</i>	197
5.2 Peningkatan Hasil Belajar Matematika melalui Pendekatan <i>Realistic Mathematics Education</i>	202
5.2.1 Peningkatan Hasil Belajar Matematika Ranah Kognitif	203

5.2.2 Peningkatan Hasil Belajar Matematika Ranah Afektif	207
5.2.3 Peningkatan Hasil Belajar Matematika Ranah Psikomotorik	210
BAB VI SIMPULAN DAN SARAN	
6.1 Simpulan	217
6.2 Saran.....	218
DAFTAR PUSTAKA	221
LAMPIRAN.....	226
PERNYATAAN.....	488
DAFTAR RIWAYAT HIDUP.....	489



DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
3.1 Hasil Uji Coba Tes Evaluasi Siklus I (Soal Pilihan Ganda)	77
3.2 Hasil Uji Coba Tes Evaluasi Siklus I (Soal Uraian)	77
3.3 Hasil Uji Coba Tes Evaluasi Siklus II (Soal Pilihan Ganda)	78
3.4 Hasil Uji Coba Tes Evaluasi Siklus II (Soal Uraian)	78
3.5 Kriteria Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Ranah Konitif	82
3.6 Kriteria Penilaian Hasil Belajar Ranah Afektif dan Psikomotorik serta Keterampilan Mengajar Guru	85
4.1 Jadwal Penelitian Tindakan Kelas	91
4.2 Hasil Permainan Jamuran yang Telah Dilakukan oleh Siswa pada Siklus I Pertemuan 1	101
4.3 Hasil Permainan Jamuran yang Telah Dilakukan oleh Siswa pada Siklus I Pertemuan 2	117
4.4 Data Hasil Observasi Keterampilan Mengajar Guru Siklus I.....	131
4.5 Data Hasil Observasi Hasil Belajar Siswa Ranah Afektif Siklus I.....	132
4.6 Data Hasil Observasi Hasil Belajar Siswa Ranah Psikomotorik Siklus I.....	133
4.7 Hasil Permainan Jamuran yang Telah Dilakukan oleh Siswa pada Siklus II Pertemuan 1.....	152
4.8 Hasil Permainan Jamuran yang Telah Dilakukan oleh Siswa pada Siklus II Pertemuan 2.....	171
4.9 Data Hasil Observasi Keterampilan Mengajar Guru Siklus II.....	184
4.10 Data Hasil Observasi Hasil Belajar Siswa Ranah Afektif Siklus II.....	185
4.11 Data Hasil Observasi Hasil Belajar Siswa Ranah Psikomotorik Siklus II.....	187

DAFTAR GAMBAR

Gambar/Diagram	Halaman
2.1 Permainan Jamuran	34
2.2 Desain Permainan Jamuran	34
2.3 Desain Permainan Jamuran yang Menggambarkan Pecahan	35
2.4 Skema Kerangka Berpikir Penelitian Tindakan Kelas	48
3.1 Model Spiral dari Kemmis dan Taggart	56
3.2 Analisis Interaktif	83
4.1 Diagram Presentase Ketuntasan Klasikal dari Nilai Ulangan Harian Materi Pecahan Siswa Kelas V SDN Mintomulyo Tahun Pelajaran 2014/2015	90
4.2 Ilustrasi Pecahan Menggunakan Buah Jeruk	98
4.3 Aturan Main Permainan Jamuran	99
4.4 Tahap 1 Penggunaan Konteks: Permainan Jamuran Siklus I Pertemuan 1	101
4.5 Tahap 2 Penggunaan Model untuk Matematisasi Progresif : Membuat Desain Gambar Permainan Jamuran (<i>model of</i>) Siklus I Pertemuan 1 ...	103
4.6 Gambar Desain Permainan Jamuran yang Dibuak oleh Siswa pada Siklus I Pertemuan 1	104
4.7 Tahap 2 Penggunaan Model untuk Matematisasi Progresif : Membuat Desain Gambar Permainan Jamuran (<i>model for</i>) Siklus I Pertemuan 1	105
4.8 Hasil dari Diskusi Siswa ketika Mengolah Data Hasil Permainan Jamuran pada Siklus I Pertemuan 1	105
4.9 Desain Gambar Permainan Jamuran yang Dibuak oleh Siswa pada Siklus I Pertemuan 1	106
4.10 Hasil Konstruksi Siswa Pada Siklus I Pertemuan 1	106
4.11 Tahap 3 Pemanfaatan Hasil Konstruksi Siklus I Pertemuan 1	107
4.12 Tahap 4 Interaktivitas: Diskusi Siklus I Pertemuan 1	108
4.13 Tahap 4 Interaktivitas: Presentasi Siklus I Pertemuan 1	109

4.14 Tahap 4 Interaktivitas: Guru Tanya Jawab secara Klasikal tentang Pecahan dan Konsep Persen Siklus I Pertemuan 1	109
4.15 Tahap 5 Keterkaitan: Guru Melakukan Tanya Jawab secara Klasikal tentang Keterkaitan antara Materi yang diajarkan dengan Materi yang lain Siklus I Pertemuan 1	111
4.16 <i>Iceberg</i> Penemuan Konsep Pecahan dan Persen	111
4.17 Ilustrasi Pecahan Menggunakan Buah Apel	114
4.18 Aturan Main Permainan Jamuran.....	115
4.19 Tahap 1 Penggunaan Konteks: Permainan Jamuran Siklus I Pertemuan 2	117
4.20 Tahap 2 Penggunaan Model untuk Matematisasi Progresif : Membuat Desain Gambar Permainan Jamuran (<i>model of</i>) Siklus I Pertemuan 2...	119
4.21 Gambar Desain Permainan Jamuran yang Dibuak oleh Siswa pada Siklus I Pertemuan 2.....	120
4.22 Tahap 2 Penggunaan Model untuk Matematisasi Progresif : Membuat Desain Gambar Permainan Jamuran (<i>model for</i>) Siklus I Pertemuan 2	121
4.23 Hasil dari Diskusi Siswa ketika Mengolah Data Hasil Permainan Jamuran pada Siklus I Pertemuan 2.....	121
4.24 Desain Gambar Permainan Jamuran yang Dibuak oleh Siswa pada Siklus I Pertemuan 2.....	122
4.25 Hasil Konstruksi Siswa Pada Siklus I Pertemuan 2	122
4.26 Tahap 3 Pemanfaatan Hasil Konstruksi Siklus I Pertemuan 2.....	124
4.27 Tahap 4 Interaktivitas: Diskusi Siklus I Pertemuan 2.....	124
4.28 Tahap 4 Interaktivitas: Presentasi Siklus I Pertemuan 2.....	125
4.29 Tahap 4 Interaktivitas: Guru Tanya Jawab secara Klasikal tentang Pecahan, Konsep Persen dan Konsep Desimal Siklus I Pertemuan 2	126
4.30 Tahap 5 Keterkaitan: Guru melakukan Tanya Jawab secara Klasikal tentang Keterkaitan antara Materi yang diajarkan dengan Materi yang lain Siklus I Pertemuan 2	128
4.31 <i>Iceberg</i> Penemuan Konsep Pecahan, Persen dan Desimal.....	128

4.32 Diagram Keterampilan Mengajar Guru antara Pra Siklus dan Siklus I...	135
4.33 Diagram Ketuntasan Klasikal Hasil Belajar Siswa Ranah Kognitif Siklus I	136
4.34 Diagram Ketuntasan Klasikal Hasil Belajar Siswa Ranah Kognitif pada Pra Siklus dan Siklus I	137
4.35 Diagram Hasil Belajar Siswa Ranah Afektif Siklus I	138
4.36 Diagram Hasil Belajar Siswa Ranah Psikomotorik Siklus I	140
4.37 Ilustrasi Pecahan Menggunakan Buah Apel dan Buah Jeruk.....	148
4.38 Aturan Main Permainan Jamuran.....	150
4.39 Tahap 1 Penggunaan Konteks: Permainan Jamuran Siklus II Pertemuan 1	152
4.40 Tahap 2 Penggunaan Model untuk Matematisasi Progresif : Membuat Desain Gambar Permainan Jamuran (<i>model of</i>) Siklus II Pertemuan 1	154
4.41 Gambar Desain Permainan Jamuran yang Dibuat oleh Siswa pada Siklus II Pertemuan 1.....	155
4.42 Tahap 2 Penggunaan Model untuk Matematisasi Progresif : Membuat Desain Gambar Permainan Jamuran (<i>model for</i>) Siklus II Pertemuan 1	156
4.43 Hasil dari Diskusi Siswa ketika Mengolah Data Hasil Permainan Jamuran pada Siklus II Pertemuan 1	156
4.44 Desain Gambar Permainan Jamuran yang Dibuat oleh Siswa pada Siklus II Pertemuan 1.....	157
4.45 Hasil Konstruksi Siswa Pada Siklus II Pertemuan 1	158
4.46 Tahap 3 Pemanfaatan Hasil Konstruksi Siklus II Pertemuan 1	159
4.47 Tahap 4 Interaktivitas: Diskusi Siklus II Pertemuan 1	160
4.48 Tahap 4 Interaktivitas: Presentasi Siklus II Pertemuan 1.....	160
4.49 Tahap 4 Interaktivitas: Guru Tanya Jawab secara Klasikal tentang Penjumlahan Berbagai Bentuk Pecahan Siklus II Pertemuan 1	161

4.50 Tahap 5 Keterkaitan: Guru Melakukan Tanya Jawab secara Klasikal tentang Keterkaitan antara Materi yang diajarkan dengan Materi yang lain Siklus II Pertemuan 1	163
4.51 <i>Iceberg</i> Penemuan Konsep Penjumlahan Pecahan	163
4.52 Ilustrasi Pecahan Menggunakan Buah Apel dan Buah Jeruk.....	167
4.53 Aturan Main Permainan Jamuran.....	168
4.54 Tahap 1 Penggunaan Konteks: Permainan Jamuran Siklus II Pertemuan 2	170
4.55 Tahap 2 Penggunaan Model untuk Matematisasi Progresif : Membuat Desain Gambar Permainan Jamuran (<i>model of</i>) Siklus II Pertemuan 2	173
4.56 Gambar Desain Permainan Jamuran yang Dibuat oleh Siswa pada Siklus II Pertemuan 2.....	173
4.57 Tahap 2 Penggunaan Model untuk Matematisasi Progresif : Membuat Desain Gambar Permainan Jamuran (<i>model for</i>) Siklus I Pertemuan 2	174
4.58 Hasil dari Diskusi Siswa ketika Mengolah Data Hasil Permainan Jamuran pada Siklus II Pertemuan 2	175
4.59 Desain Gambar Permainan Jamuran yang Dibuat oleh Siswa pada Siklus II Pertemuan 2.....	176
4.60 Hasil Konstruksi Siswa Pada Siklus II Pertemuan 2.....	176
4.61 Tahap 3 Pemanfaatan Hasil Konstruksi Siklus II Pertemuan 2	177
4.62 Tahap 4 Interaktivitas: Diskusi Siklus II Pertemuan 2	178
4.63 Tahap 4 Interaktivitas: Presentasi Siklus II Pertemuan 2.....	179
4.64 Tahap 4 Interaktivitas: Guru Tanya Jawab secara Klasikal tentang Pengurangan Berbagai Bentuk Pecahan Siklus II Pertemuan 2	179
4.65 Tahap 5 Keterkaitan: Guru melakukan Tanya Jawab secara Klasikal tentang Keterkaitan antara Materi yang diajarkan dengan Materi yang lain Siklus II Pertemuan 2.....	181
4.66 <i>Iceberg</i> Penemuan Konsep Pengurangan Pecahan`	182

4.67 Diagram Keterampilan Mengajar Guru antara Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II.....	189
4.68 Diagram Ketuntasan Klasikal Hasil Belajar Siswa Ranah Kognitif Siklus II.....	191
4.69 Diagram Ketuntasan Klasikal Hasil Belajar Siswa Ranah Kognitif pada Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II.....	192
4.70 Diagram Hasil Belajar Siswa Ranah Afektif Siklus I dan Siklus II.....	193
4.71 Diagram Hasil Belajar Siswa Ranah Psikomotorik Siklus I dan Siklus II.....	194



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Jadwal Penelitian	228
2. Daftar Nama Siswa Kelas V SDN Mintomulyo Tahun Pelajaran 2015/2016	229
3. Pengamatan Keterampilan Mengajar Guru Pra Siklus	230
4. Hasil Wawancara Guru Tahap Pra Siklus.....	234
5. Hasil Wawancara Siswa Tahap Pra Siklus	237
6. Daftar Nilai Pra Siklus	246
7. Kisi-Kisi Soal Uji Coba Tes Siklus I.....	248
8. Soal Uji Coba Tes Siklus I.....	251
9. Kunci Jawaban Soal Uji Coba Tes Siklus I	255
10. Hasil Uji Validitas Soal Uji Coba Tes Siklus I.....	257
11. Hasil Uji Reliabilitas Soal Uji Coba Tes Siklus II.....	261
12. Kisi-Kisi Soal Uji Coba Tes Siklus II.....	265
13. Soal Uji Coba Tes Siklus II	268
14. Kunci Jawaban Soal Uji Coba Tes Siklus II.....	273
15. Hasil Uji Validitas Soal Uji Coba Tes Siklus II	275
16. Hasil Uji Reliabilitas Soal Uji Coba Tes Siklus II.....	279
17. Silabus Pembelajaran Siklus I Pertemuan 1.....	284
18. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus I Pertemuan 1	290
19. Daftar Hadir Siswa Kelas V SDN Mintomulyo Siklus I Pertemuan 1	302
20. Daftar Nama Kelompok Siswa Kelas V SDN Mintomulyo Siklus I Pertemuan 1	303
21. Contoh Lembar Kerja Siswa Siklus I Pertemuan 1	304
22. Hasil Observasi Keterampilan Mengajar Guru Menggunakan Pendekatan <i>Realistic Mathematics Education</i> Berbantuan Permainan Jamuran Siklus I Pertemuan 1.....	307

23. Hasil Observasi Hasil Belajar Ranah Afektif melalui Pendekatan <i>Realistic Mathematics Education</i> Berbantuan Permainan Jamuran Siklus I Pertemuan 1	312
24. Hasil Observasi Hasil Belajar Ranah Psikomotorik melalui Pendekatan <i>Realistic Mathematics Education</i> Berbantuan Permainan Jamuran Siklus I Pertemuan 1	318
25. Silabus Pembelajaran Siklus I Pertemuan 2	324
26. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus I Pertemuan 2	331
27. Daftar Hadir Siswa Kelas V SDN Mintomulyo Siklus I Pertemuan 2	344
28. Daftar Nama Kelompok Siswa Kelas V SDN Mintomulyo Siklus I Pertemuan 2	345
29. Contoh Lembar Kerja Siswa Siklus I Pertemuan 2	346
30. Hasil Observasi Keterampilan Mengajar Guru Menggunakan Pendekatan <i>Realistic Mathematics Education</i> Berbantuan Permainan Jamuran Siklus I Pertemuan 2	349
31. Hasil Observasi Hasil Belajar Ranah Afektif melalui Pendekatan <i>Realistic Mathematics Education</i> Berbantuan Permainan Jamuran Siklus I Pertemuan 2	354
32. Hasil Observasi Hasil Belajar Ranah Psikomotorik melalui Pendekatan <i>Realistic Mathematics Education</i> Berbantuan Permainan Jamuran Siklus I Pertemuan 2	360
33. Kisi-Kisi Soal Tes Evaluasi Siklus I	366
34. Soal Tes Evaluasi Siklus I	368
35. Kunci Jawaban Soal Tes Evaluasi Siklus I	370
36. Contoh Hasil Tes Evaluasi Siswa Kelas V SDN Mintomulyo Siklus I	372
37. Hasil Belajar Ranah Kognitif Siswa Kelas V SDN Mintomulyo Siklus I	374
38. Silabus Pembelajaran Siklus II Pertemuan 1	377
39. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus I Pertemuan 1	384
40. Daftar Hadir Siswa Kelas V SDN Mintomulyo Siklus II Pertemuan 1	396

41. Daftar Nama Kelompok Siswa Kelas V SDN Mintomulyo Siklus II Pertemuan 1	397
42. Contoh Lembar Kerja Siswa Siklus II Pertemuan 1	398
43. Hasil Observasi Keterampilan Mengajar Guru Menggunakan Pendekatan <i>Realistic Mathematics Education</i> Berbantuan Permainan Jamuran Siklus II Pertemuan 1	401
44. Hasil Observasi Hasil Belajar Ranah Afektif melalui Pendekatan <i>Realistic Mathematics Education</i> Berbantuan Permainan Jamuran Siklus II Pertemuan 1	406
45. Hasil Observasi Hasil Belajar Ranah Psikomotorik melalui Pendekatan <i>Realistic Mathematics Education</i> Berbantuan Permainan Jamuran Siklus II Pertemuan 1	412
46. Silabus Pembelajaran Siklus II Pertemuan 2	418
47. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus II Pertemuan 2	424
48. Daftar Hadir Siswa Kelas V SDN Mintomulyo Siklus II Pertemuan 2	436
49. Daftar Nama Kelompok Siswa Kelas V SDN Mintomulyo Siklus II Pertemuan 2	437
50. Contoh Lembar Kerja Siswa Siklus II Pertemuan 2	438
51. Hasil Observasi Keterampilan Mengajar Guru Menggunakan Pendekatan <i>Realistic Mathematics Education</i> Berbantuan Permainan Jamuran Siklus II Pertemuan 2	441
52. Hasil Observasi Hasil Belajar Ranah Afektif melalui Pendekatan <i>Realistic Mathematics Education</i> Berbantuan Permainan Jamuran Siklus II Pertemuan 2	446
53. Hasil Observasi Hasil Belajar Ranah Psikomotorik melalui Pendekatan <i>Realistic Mathematics Education</i> Berbantuan Permainan Jamuran Siklus II Pertemuan 2	452
54. Kisi-Kisi Soal Tes Evaluasi Siklus II.....	458
55. Soal Tes Evaluasi Siklus II	460
56. Kunci Jawaban Soal Tes Evaluasi Siklus II.....	463
57. Contoh Hasil Tes Evaluasi Siswa Kelas V SDN Mintomulyo Siklus II...	465

58. Hasil Belajar Ranah Kognitif Siswa Kelas V SDN Mintomulyo Siklus II.....	468
59. Hasil Wawancara Guru Setelah Tindakan	470
60. Hasil Wawancara Siswa Setelah Tindakan	472
61. Surat Keputusan Pembimbing Skripsi	478
62. Surat Izin Penelitian	479
63. Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian.....	480
64. Keterangan Selesai Bimbingan Skripsi.....	481
65. Surat Permohonan Ujian Skripsi.....	482
66. Kartu Bimbingan Dosen Pembimbing I.....	483
67. Kartu Bimbingan Dosen Pembimbing II	485

